

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pasca Produksi

Setelah semua proses pra produksi dan produksi selesai, maka berikutnya dalam pembuatan film adalah pasca produksi. Tahap pasca produksi dilakukan setelah semua proses produksi seperti merekam semua audio dan visual yang diinginkan. Menurut Dancyger (2011) pada saat pasca produksi seorang editor barulah berkerja yaitu menyatukan gambar, suara, musik dan efek, itu semua disusun menjadi kesatuan film di tahap ini (hlm. xx-xxi).

Setelah melalui proses pemilihan gambar dan suara yang sesuai dengan catatan dari skrip kamera dan suara yang dicatat pada saat produksi. Karena bila tidak melihat dari data skrip tersebut, editor akan kebingungan untuk memilih *file* mana yang *Good* atau *Not Good* pada saat produksi.

Selain melakukan pengeditan gambar dan suara, dalam *post production* juga terdapat pengkoreksian warna atau *mood* dari film, pemberian efek khusus (bila diperlukan), pemberian efek suara dan musik pendukung untuk menyempurnakan sebuah film. Setelah sudah disepakati oleh sutradara dan layak untuk ditayangkan, maka film tersebut siap untuk didistribusikan untuk penikmat film atau bahkan ke ajang festival-festival di dalam atau di luar negeri.

2.2 Editor

Editor merupakan orang yang melakukan penyuntingan pada sebuah film, setelah semua gambar dan suara yang diperlukan telah di rekam pada saat syuting. Editor film merupakan proses kreatif pasca syuting dan menghasilkan sebuah kesatuan gambar yang bergerak dan menyampaikan sebuah pesan atau informasi yang bercerita kepada penikmat film.

Menurut Reisz dan Millar (2010) di dalam bukunya mengatakan bahwa, seorang editor diberikan kebebasan dalam melakukan pemotongan gambar, menentukan bagian yang tepat dari *shot* pertama dengan *shot* selanjutnya dan memiliki kebebasan yang tak terbatas dalam menentukan *shot* yang diinginkan (hlm. 65).

Dalam menyusun *sequence*, editor bebas memilih adegan dengan gambar dan suara yang seharusnya kesinambungan antar kata-kata dan tidak harus juga. Editor harus menentukan alternatif gambar untuk memberikan kesan dramatis (Reisz & Millar, 2010, hal. 63).

Menurut Dancyger (2011) seorang editor yang berhasil yaitu ketika penonton dapat menikmati dari film tersebut terlepas dari genre film yang sesuai atau tidak dari penonton (hal. xxi). Selain itu Dancyger menambahkan bahwa editor itu seperti pengrajin tangan, hanya saja menggunakan media gambar dan suara, lalu dirangkai sedemikian sehingga menjadi sebuah film.

2.3 Editing

Penyunting film adalah proses pemilihan, penyuntingan dan mengolah sebuah gambar dan suara dari hasil syuting yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan

cara memotong gambar dan menyatukannya dengan gambar yang lainnya sehingga terbentuk sebuah hasil film yang utuh dan menyinkronkan *audio* dengan visual.

Editing film merupakan pekerjaan seni tersendiri yang sering disebut sebagai *invisible art*. Semakin terlatih kemampuan editor dalam mengedit film maka kepekaan dan keahlian editor makin terasah. Hasilnya penonton mampu meyakini dengan dunia dan cerita yang dibangun dalam film, sehingga mereka tidak menyadari adanya kontribusi seorang editor (Rosenberg, 2011, hlm. 18).

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *editing* adalah sebuah proses pemilihan dan menyatukan audio dan visual yang telah direkam pada saat produksi. Hasil dari *editing* tersebut harus bisa memunculkan cerita dan memiliki makna yang bertujuan untuk memberi informasi, menghibur, menginspirasi, menyindir atau sebagainya (hlm. 1).

Editing adalah tahapan menuju hasil akhir dari sebuah produksi film. Hasil akhir tersebut diperiksa kembali untuk memastikan apakah semuanya sudah benar, mulai dari pemilihan gambar, suara, *color grading*, efek khusus, musik dan sebagainya (Mamer, 2009, hlm. 256).

2.3.1. Offline Editing

Merupakan proses pertama dalam tahap pasca produksi. Pada saat ini, editor merangkai sebuah gambar yang telah diambil pada saat syuting hingga menjadi satu kerangka cerita pada film (Dancyger, 2011, hlm. 440). Dalam tahap *offline editing*, kualitas gambar yang dipakai menggunakan kualitas rendah karena tahap

ini yang diutamakan yaitu penyampaian pesan kepada penonton terlebih dahulu dibandingkan kualitas. Seringkali editor membuat banyak opsi pilihan hasil akhir, untuk nanti dipertimbangkan oleh sutradara dan produser.

2.3.1.1. *Assembly*

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *assembly* yaitu proses menyatukan dan menyusun semua bagian dari film tersebut seperti gambar dan suara. Mulai dari menyusun semua pilihan gambar dan suara yang terbaik, lalu disatukan sesuai dengan naskah yang sudah ada sehingga menjadi sebuah kerangka dari film (hlm. 8).

2.3.1.2. *Rough Cut*

Reisz dan Millar (2010) mengatakan tujuan dari *rough cut* yaitu merancang semua gambar dan suara yang ada, untuk menciptakan sebuah potongan film yang masih kasar, karena bertujuan untuk menciptakan struktur cerita dari film (hlm 181).

2.3.1.3. *Fine Cut*

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *fine cut* yaitu memastikan bahwa tidak ada lagi perubahan yang signifikan dari hasil *editing* yang sudah ada. Memastikan bahwa sutradara dan produser menyetujui sehingga tidak perlu melakukan perubahan besar lagi terhadap film (hlm. 8).

2.3.1.4. *Picture Locked*

Picture locked merupakan tahap dimana editor tidak melakukan perubahan yang besar pada gambar. Setelah dipastikan kembali tidak ada lagi yang harus dirubah maka hasil *editing* tersebut di dikirim untuk proses selanjutnya yaitu pada tahap *online editing* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8-9).

2.3.2. *Online Editing*

Setelah *picture locked* lalu ke tahap *online editing*. Ini merupakan tahap akhir dari film ini sebelum didistribusikan. Pada tahap ini, film diberikan efek khusus dan efek suara bila diperlukan, *color grading*, dan *music scoring* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 9).

2.4 Teknik *Editing*

Teknik *editing* adalah alat untuk merancang dari seorang editor. Sedangkan maksud dari teknik *editing* merupakan penggabungan antara dua gambar yang berbeda lalu digabungkan menjadi urutan gambar yang memiliki makna tertentu yang akan disampaikan (Dancyger, 2011, hlm. xviii).

Menurut Hockrow (2015) tidak ada yang benar mengenai bagaimanapun cara *editing*, karena *editing* merupakan salah satu bentuk seni atau ekspresi diri. Tetapi dapat menyajikan jenis potongan sesuai bentuk pola yang sudah ditentukan oleh naskah dan dapat digabungkan dengan ide dari seorang editor (hlm. 120)

2.4.3. *Cutting*

Merupakan proses memotong gambar dan sebagai teknik dasar *editing* video. Setelah semua materi gambar dimasukan saatnya untuk memotong gambar yang dibutuhkan sesuai urutan pada naskah. Terkadang memotong gambar tidak harus sesuai urutan cerita, bisa dimulai dari bagian yang menarik pada naskah. Berbeda dengan memotong gambar pada film dokumenter, tidak ada ketentuan untuk mengawalinya dari mana. Kronologi di dalam cerita bisa saja menjadi tolak ukur dalam memotong-motong gambar atau bisa dari aspek yang lain (Crittenden, 2005, hlm 77).

Menurut Thompson dan Bowen (2009) dalam melakukan *cutting* memiliki tiga dasar yaitu adegan tersebut bersinambung, perlu adanya perubahan dampak dan ada perubahan informasi yang disampaikan. Selain itu ada beberapa elemen yang perlu dipertimbangkan agar lebih baik saat melakukan *editing* seperti informatif, motivasi, komposisi, posisi kamera, kesinambungan dan suara.

2.4.3.1. *Cutting on the Action*

Menurut Hockrow (2015) *cutting on the action* merupakan memotong gambar pada saat aksi adegan yang sama antara gambar satu dengan gambar dua, dengan cara memotong gambar tersebut di tengah-tengah adegan yang sama (hlm. 124).



Gambar 2.4.1.1 *Cutting on the action*

(Hockrow, 2015, hlm, 125)

Cutting on the action merupakan salah satu cara untuk menyamakan discontinuity antara gambar adegan satu dengan gambar dua, tanpa membuat penonton bingung saat menonton film tersebut (hlm. 124).

2.4.3.2. *L-Cut dan J-Cut*

Menurut Hockrow (2015) *L-cut* dan *J-cut* merupakan teknik *editing* yang menghasilkan potongan gambar dan audio yang berbeda. Teknik ini membentuk sebuah potongan adegan yang dimana gambar terlebih dahulu terlihat dibandingkan suaranya atau suara terlebih dahulu terdengar dibandingkan gambar selanjutnya, biasanya digunakan pada saat adegan dialog dua orang atau lebih (hlm. 123).

2.4.3.2.1 *J-Cut*

Menurut Hockrow (2015) *J-cut* berarti penonton mendengarkan terlebih dahulu suara dibandingkan dengan gambarnya. Bukan berarti penonton disajikan dengan layar gelap, tetapi penonton menyaksikan gambar satu beriringan dengan suara dari gambar ke dua (hlm. 123).

2.4.3.2.2 *L-Cut*

L-cut berarti penonton masih mendengarkan audio dari gambar satu tetapi penonton sudah disajikan dengan potongan dari adegan gambar ke dua (Hockrow, 2015, hlm. 123).

2.4.3.3. *Cut-in*

Pemotongan gambar dengan cara menyisipkan gambar yang lebih detail ke gambar utama yang lebih meluas, bertujuan untuk memperjelas pada gambar utama (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 177).

2.4.3.4. *Cut-away*

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *cut away* merupakan reaksi pada gambar utama dengan pemotongan gambar lain yang masih berhubungan dengan gambar utama (hlm. 177).

2.4.4. *Pace*

Pace merupakan teknik manipulasi kecepatan dalam pergantian gambar, dengan tujuan agar membentuk sebuah sensasi cepat dan lambat kepada penikmat film. *Pace* dapat dirasakan dari gerakan yang diciptakan oleh sejumlah gambar yang dirangkai menjadi satu, selain itu juga digunakan membentuk pola untuk bentuk irama dari sebuah film.

Pace menurut Reisz dan Millar (2010) adalah sebuah *sequence* dapat saja tampil dengan cepat namun membosankan, seperti adegan kejar-kejaran pada banyak film barat atau dapat saja ditampilkan secara lambat namun menegangkan

seperti beberapa *scene* menegangkan karya Hitchcock. Dalam bukunya, *The Technique of Film Editing (second edition)*, bahwa setelah klimaks dari film “*naked city*” diperlihatkan dan diiringi dengan musik yang mempengaruhi dampak yang dirasakan oleh penonton (hal. 201).

Menurut Pearlman (2009) *pace* adalah sebuah kejadian yang diciptakan dari sebuah gerakan yang tercipta oleh tingkat dan jumlah gerakan dalam suatu potongan gambar dan jumlah gerakan yang melalui serangkaian gambar ketika diedit. *Pace* digunakan sebagai alat pembentuk irama yang menentukan kecepatan pada sebuah film (hal. 47).

Sedangkan menurut sudut pandang Hockrow (2015) *pace* itu sebuah filosofi *editing* yang sulit untuk memahaminya. *Pacing* juga harus membutuhkan banyak latihan dan latihan terus menerus, mungkin percobaan pertama tidak sesuai keinginan tetapi dicoba terus menerus hingga menghasilkan yang sesuai dengan keinginan (hal. 101).

2.4.4.1. *Slow Paced*

Menurut Hockrow (2015) *slow paced* merupakan teknik *editing* dengan memilih gambar yang lama, yang bertujuan supaya penonton benar- benar mendapatkan informasi yang disampaikan didalam *scene* pada film tersebut (hlm. 102).

2.4.4.2. *Fast Paced*

Menurut Hockrow (2015) mengatakan bahwa *fast paced* merupakan teknik *editing* dengan pemotongan sebuah gambar dengan cepat, sehingga terbentuklah sebuah ritme yang bertujuan supaya penonton dapat merasakan ketegangan didalam *scene* pada film tersebut (103).

2.4.5. *Continuity*

Continuity atau kesinambungan merupakan teknik yang sering digunakan dalam mengedit sebuah film, yaitu menyambungkan dua adegan yang sesuai dengan gambar satu dan gambar selanjutnya. Tujuannya adalah membuat nyaman penonton dan tidak terganggu oleh *discontinuity* yang disebabkan perbedaan gambar antara *shot* sebelum dan sesudahnya.

Menurut Dancyger (2007) bila di dalam satu *shot* memiliki gerakan visual atau adegan yang sama, *continuity* dapat tercapai. Pemotongan gambar biasanya terjadi pada saat aktor berjalan hingga tengah *frame*, maka *shot* selanjutnya yang lebih dekat aktor tersebut juga berada diantara tengah frame sehingga terjadi kesinambungan antara gambar satu dengan gambar selanjutnya (hal. 372).

Thompson dan Bowen (2009) menyatakan bahwa teknik *editing* ini sangat mudah dipahami oleh penonton, karena sesuai dengan logika dan jalan cerita pada *scene* dalam film. Teknik ini digunakan untuk memberitahu ruang dan waktu dalam film tersebut, tanpa itu penonton akan merasa bingung dengan dunia yang dibangun dalam film (hal. 66).

2.5 Monolog

Monolog merupakan percakapan atau komunikasi satu orang dengan secara bertahap dari suatu peristiwa dalam penyampaian pernyataan-pernyataan untuk diri sendiri atau orang lain (Kozloff, 2010, hlm. 70). Monolog adalah salah satu cara untuk menyampaikan suatu pesan dengan seorang pembicara saja dengan menyatakan isi dan perasaan yang sedang dialaminya.

Menurut Kozloff (2000) monolog merupakan ilmu terapan dari pementasan seni peran yang biasa dilakukan didalam panggung teater. Monolog dilakukan dalam pertunjukan panggung teater untuk memberitahu suatu masalah kepada penonton melalui karkater. Monolog menjadi pilihan untuk mengungkapkan perasaan dari karakter, karena membuat penonton dapat merasakan apa yang sedang dirasakan dari sudut pandang karakter melalui dialog dan keputusan yang dilakukan (hlm. 70).

Menurut Irving dan Rea (2010), monolog yaitu pidato untuk satu orang didalam sebuah drama atau film. Monolog memberikan penonton kesempatan untuk melihat sebuah pertunjukan yang dilakukan oleh karakter, dari pergabungan antara akting dan dialog untuk memberikan banyak informasi yang akan didapatkan oleh penonton (hlm. 118).